

**MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL ENGKLEK DI PAUD NURUL ISLAM BUMI WARAS
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam ilmu Tarbiyah

Oleh

MELLA CITRA DEVANA

NPM : 1311070089

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG**

1439 H /2017

**MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL ENGLEK DI PAUD NURUL ISLAM BUMI WARAS
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam ilmu Tarbiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

ABSTRAK

MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DI PAUD NURUL ISLAM BUMI WARAS BANDAR LAMPUNG

Oleh

MELLA CITRA DEVANA

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan diri. permainan adalah salah satu bentuk aktifitas sosial yang dominan pada awal masa kanak-kanak. Permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki harus kuat. Melalui permainan tradisional engklek diharapkan keterampilan motorik kasar anak dapat berkembang. Penelitian ini di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung ?.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian melibatkan siswa/siswi kelas B yang berjumlah 15 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi serta metode wawancara yang digunakan untuk mengklarifikasi dari hasil observasi motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek. Dalam penelitian ini untuk menganalisis data yang sudah terkumpul maka penulis akan menggunakan cara berfikir induktif yaitu penelitian untuk mendapatkan suatu gambaran secara sistematis, aktual, dan akurat mengenai data-data yang ada.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa guru secara rutin 1x dalam seminggu menerapkan permainan tradisional engklek dengan cara bermain yang baik sesuai dengan Teori mengikuti langkah-langkah dalam Permainan Tradisional Engklek sehingga Motorik Kasar Anak dapat berkembang sesuai harapan adapun indikator pencapaian perkembangan yaitu : 1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan, 2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat, 3. Membungkukkan badan ke depan, 4. Memutarakan seluruh tubuh.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Engklek, Motorik Kasar, dan Anak



KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung ☎ (0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul skripsi : **MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK
DI PAUD NURUL ISLAM BUMI WARAS BANDAR
LAMPUNG**

Nama : **Mella Citra Devana**
NPM : **1311070089**
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyah dan di pertahankan dalam sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
NIP. 196407111991032003

Pembimbing II

Dr. Sovia Mas Ayu, M.A
NIP. 197611302005012006

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Dr. Hj. Meriyati, M. Pd
NIP. 196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung ☎ (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK DI PAUD NURUL ISLAM BUMI WARAS BANDAR LAMPUNG”** disusun oleh: **MELLA CITRA DEVANA, NPM:1311070089, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD),** Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari, Tanggal : Jum'at, 8 Desember 2017.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Dr. H. Rubhan Masykur
Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I
Penguji Utama : Dr. Romlah, M.Pd.I
Penguji Kedua : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
Penguji Pendamping : Dr. Sovia Mas Ayu, M.A

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.
NIP. 195608101987031001

MOTTO

الْأَكْرَمُ وَرَبُّكَ أَقْرَأُ ۖ عَلَقٍ مِّنَ الْإِنسَنِ خَلَقَ ۖ خَلَقَ الَّذِي رَّبِّكَ بِأَسْمِ أَقْرَأُ

Artinya :

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan.
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmu lah yang Maha pemurah. (QS. Al-Alaq ayat 1-3).¹



¹Departemen Agama RI, *Mushaf Al Qur'an Terjemahan*, (Depok : Al Huda, 2002). h. 598

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim....,

Dengan Menyebut Nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang.

Terucap syukur kehadiran Allah SWT, ku persembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti cinta kasih sayang serta baktiku kepada:

1. Kedua orang tuaku yang sangat aku cintai dan ku sayang, Ayahandaku yang bernama Sahwawi dan Ibundaku yang bernama Darlis. yang tiada hentinya memberikan kebahagiaan serta mendoakan untuk kesuksesanku
2. Kakakku, Merrita Rosa Pratiwi dan saudara kembarku tersayang Melly Citra Devani yang senantiasa memberikan do'a, dukungan, motivasi dan semangat dari kalianlah yang membuatku untuk ku terus maju.
3. Teman –temanku, Anti Aprilia, Weli Rusani, Deska Alvisari, Titi Fatmala dan Berta Ismasari banyak memberikan motivasi dan semangat serta teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Angkatan 2013 Kelas A.
4. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan berbagai macam proses dalam hidupku yang amat sangat luar biasa, terutama proses kedewasaan untuk aku pribadi.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Mella Citra Devana, penulis merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara Ayahanda Sahwawi dan Ibunda Darlis , yang dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 20 Juni 1995. Ayahanda bekerja sebagai Buruh Tambak Ikan di Kalimantan dan Ibunda bekerja sebagai Menitipkan Kue ke Pasar. Penulis memiliki 1 orang kakak pertama bernama Merrita Rosa Pratiwi, dan saudara kembar bernama Melly Citra Devani.

Penulis mengawali pendidikan di TK Al Irsyad pada tahun 1999 sampai tahun 2000 yang berada di daerah Kupang Teba Bandar Lampung, penulis melanjutkan pendidikan di SDN 3 Bumi Waras pada tahun 2000 sampai 2006. Kemudian penulis melanjutkan ke SMPN 18 Bandar Lampung pada tahun 2006 hingga tahun 2009, lalu kembali melanjutkan pendidikan ke SMA Utama 2 Bandar Lampung pada tahun 2009 sampai tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan S1 di UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2013.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Sang pencipta langit dan bumi serta segala isinya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula shalawat dan salam penulis panjatkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, Nabi yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan yang luar biasa seperti saat ini.

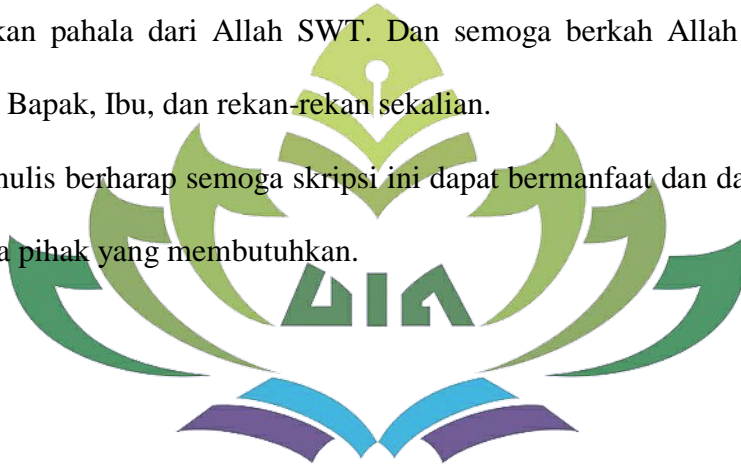
Selama proses penulisan skripsi ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang membuat penulis berada di titik terlemah dirinya. Namun adanya doa, restu, dan dorongan dari orang tua yang tak pernah putus menjadikan penulis bersemangat untuk melanjutkan penulisan skripsi ini. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M. Pd, selaku Ketua Jurusan PIAUD.
3. Dr. Romlah, M. Pd. I, selaku Sekretaris Jurusan PIAUD.
4. Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah mengarahkan.
5. Dr. Sovia Mas Ayu, MA, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.

6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Raden Intan Lampung.
7. Kepada Kepala PAUD Nurul Islam, Guru dan Staf TU beserta Orang TuaWali Murid yang telah memberikan bantuan sehingga terselesainya skripsi ini.
8. Sahabat-Sahabatku di UIN Raden Intan Lampung.

Atas bimbingan, motivasi, serta do'a Bapak, Ibu dan rekan-rekan semua akan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Dan semoga berkah Allah selalu menaungi kehidupan Bapak, Ibu, dan rekan-rekan sekalian.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.



Bandar Lampung, 15 November 2017

Penulis,

Mella Citra Devana

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dan positif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenjang pendidikan yang ada pada satuan pendidikan yaitu antara 0-6 tahun. Dimana Pendidikan anak usia dini menjadi tahap awal anak sebelum masuk ke dalam satuan pendidikan dasar. Sedangkan pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.²

Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, atau

¹ Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, h. 1

²Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 84-88

intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial emosional, serta bahasa.³ Perkembangan fisik sangat penting karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan Fisik juga dijelaskan dalam Al- Qur'an dalam QS Ar-Rum {30}: 54).

﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا

وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ٥٤﴾

“Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa”. (QS Ar-Rum {30}: 54).

Gerak merupakan sifat kehidupan, dan gerak tersebut mengalami perubahan, hal ini dapat kita amati dari sejak manusia lahir sampai dewasa. Dari gerak bebas yang tidak bermakna menjadi gerak yang terarah dan memiliki makna, dari gerak bebas kasar menjadi gerak halus, dari yang tidak

³Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka), h. 16.

beraturan menjadi beraturan.⁴ Dalam konteks anak-anak, gerak sempurna tersebut lebih mudah dibentuk atau dilatih semenjak ia berusia dini karena pada usia ini fisik sedang mengalami pertumbuhan yang baik. disamping perkembangan otaknya yang sedang pesat –pesatnya.

“Bermain merupakan jendela perkembangan anak. Melalui bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal. Membiarkan anak-anak prasekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan bagi diri seseorang. Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang alamiah dan luas serta memegang peran penting dalam proses perkembangan.”⁵

Bermain merupakan hal yang penting bagi anak-anak. Dengan bermain, mereka dapat mempelajari banyak hal. Melalui permainan mereka melatih kemampuan motorik mereka untuk menguasai berbagai keterampilan fisik yang dibutuhkan.⁶ Hal ini merupakan Bermain sebagai pusat pendidikan anak usia dini. di Indonesia Pada dasarnya telah memiliki tempatnya tersendiri. Sebagaimana tercantum dalam kurikulum sebagai suatu kebijakan cara paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik sebelum bersekolah.

Menurut Moeslihatoen permainan merupakan sebuah metode yang baik digunakan untuk belajar. Melalui permainan anak memperoleh

⁴Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-kanak*, (Jakarta:Litera, 2008), h. 5.

⁵Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2007), h.18.

⁶Aliah B Purwakania, *Psikologi Perkembangan Islam*, (Jakarta :Raja Grasindo Persada 2006), h .106.

berbagai pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan santai, tidak terpaksa dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh- sungguh.⁷ Dalam pembelajaran dibutuhkan sebuah permainan yang dapat mengembangkan perkembangan fisik motorik anak, motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Menurut Ismail, permainan Tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, keluwesan gerak tubuh, menirukan alam lingkungan, memadukan gerak irama lagu dan kata-kata yang sesuai arti dan gerakan.⁸ Melalui aktifitas bermain anak akan mengekspresikan semua yang ada dalam pikirannya sehingga akan menemukan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi mas perkembangannya.

Seiring dengan perkembangan zaman permainan tradisional jarang sekali dimainkan oleh anak, anak lebih suka memainkan permainan modern seperti playstasion dan gadget yang kurang dalam mengembangkan motorik kasar anak. Permainan modern biasanya tidak memerlukan anak untuk bergerak, berbeda dengan permainan tradisional yang hampir semua kecekatan kaki dan tangan menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, keluwesan gerak tubuh.

⁷Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di taman kanak-kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta :2004), h.39.

⁸Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta : Pilar Media, 2006),h. 110.

Perkembangan fisik/motorik adalah aspek perkembangan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol, gerakan tubuh dan koordinasi, serta, meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, dan terampil.⁹

Menurut Rahyubi, Aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat meloncat dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.¹⁰

Tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat

⁹Departemen Pendidikan Nasional (Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Tk dan SD), *Kurikulum TK dan RA (Standar Kompetensi)*, Jakarta, 2004

¹⁰Heri Rahyubi, *Teori- Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Bandung :Nusa Media, 2012), h.222.

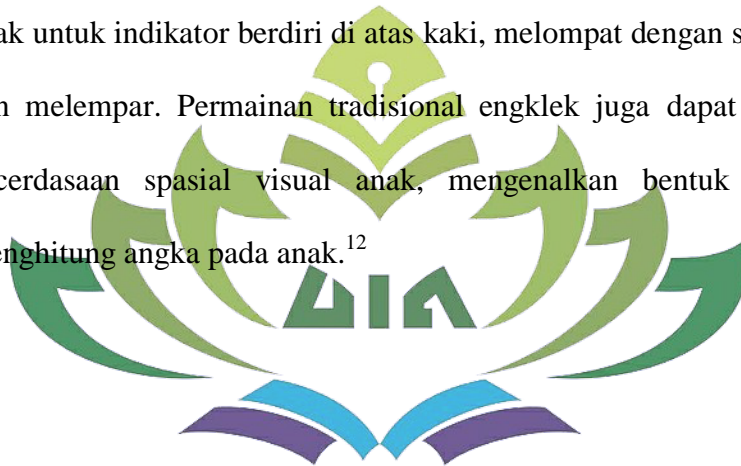
keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi berarti motorik yang dilakukannya efektif dan efisien ¹¹

Berdasarkan hasil observasi di kelas B di Paud Nurul Islam Bandar Lampung pada tanggal 3 April 2017 peneliti menemukan suatu masalah yang ingin diteliti yaitu masih terdapat beberapa anak yang kemampuan motorik kasar anak belum berkembang pada saat anak berdiri dengan menggunakan satu kaki secara seimbang dan melompat dengan menggunakan dua kaki atau pun satu kaki. Dalam mengembangkan motorik kasar anak, guru menggunakan metode pemberian tugas yaitu perintah guru untuk menirukan gerakan pohon tertiup angin, gerakan binatang seperti kelinci melompat dan serta anak bermain dengan menggunakan alat permainan diluar yaitu perosotan, ayunan, dan jungkit-jungkitan.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas B di Paud Nurul Islam Bandar Lampung, Pada Tanggal 3 April 2017 Bahwa guru menggunakan metode bermain untuk mengembangkan motorik kasar anak, untuk permainan biasanya guru menggunakan permainan tradisional seperti ular naga panjang, petak umpet, gobak sodor dan engklek. Pada zaman modern ini permainan tradisional mulai dilupakan oleh anak, banyak mainan-mainan modern seperti alat permainan edukatif seperti balok yang kurang cocok untuk mengembangkan motorik kasar anak.

¹¹Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta :Litera, 2008),h.8

Permainan tradisional engklek ini dimainkan oleh guru dan anak diluar kelas. Permainan ini menggunakan lapangan engklek yang dibuat menggunakan kapur dan sebuah gacon berbentuk keramik dan lapangan engklek yang digunakan berbentuk baju. Dalam permainan ini guru tidak menentukan pada anak menang atau kalah. Hanya untuk mengetahui sejauhmana perkembangan motorik kasar, anak bermain secara bergantian. Biasanya permainan engklek ini selain untuk mengembangkan motorik kasar anak untuk indikator berdiri di atas kaki, melompat dengan satu atau dua kaki, dan melempar. Permainan tradisional engklek juga dapat mengembangkan kecerdasan spasial visual anak, mengenalkan bentuk pada anak dan menghitung angka pada anak.¹²



¹²Hasil Wawancara Guru Kelas B di Paud Nurul Islam Bandar Lampung Pada Tanggal 3 April 2017.

Tabel 1
Keadaan Jumlah Peserta Didik Kelompok B PAUD Nurul Islam Bumi Waras
Bandar Lampung T.A 2017/2018

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	Najwa Ainur R	Perempuan
2.	Raju Marceldi	Laki -Laki
3	Akbar Ahmad Sayuti	Laki -Laki
4	Wamis Bahul Jannah	Perempuan
5	Andra Kanaya	Perempuan
6	Ajeng Ratna Az Zahra	Perempuan
7	Giska Inesifa	Perempuan
8	Ferliansyah	Laki -Laki
9	M. Daffa Al Diman	Laki -Laki
10	M. Zaky Rifatul Bilal	Laki -Laki
11	Keyla Melyanda	Perempuan
12	Jihan Sesha Oktafia	Perempuan
13	Rindiyani	Perempuan
14	Aqila Az Zahra	Perempuan
15	Refan Satria Sakti PH	Laki -Laki

Sumber : Dokumentasi PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung T.A 2017/2018

Tabel 2
Hasil Pra Survey Perkembangan Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun
di PAUD Nurul Islam Bumi Waras T.A 2017/2018.

No	Nama	Indikator perkembangan				
		1	2	3	4	Ket
1.	Najwa Ainur R	BB	BB	MB	BSH	BB
2.	Raju Marceli	MB	MB	MB	MB	MB
3.	Akbar Ahmad Sayuti	BSH	MB	BB	MB	MB
4.	Wamis Bahul Jannah	BB	MB	BB	BB	BB
5.	Andra Kanaya	BB	BB	MB	BB	BB
6.	Ajeng Ratna Az Zahra	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
7.	Giska Inesifa	MB	MB	BSB	BB	MB
8.	Ferliansyah	MB	BSH	BSH	BB	BSH
9.	M. Daffa Al Diman	BSH	BB	MB	BSH	BSH
10.	M. Zaky Rifatul Bilal	BB	BSH	BB	MB	BB
11.	Keyla Melyanda	MB	MB	MB	BSB	MB
12.	Jihan Sessa Oktafia	BSB	MB	BB	MB	MB
13.	Rindiyan	MB	BSB	MB	MB	MB
14.	Aqila Az Zahra	MB	BB	BSH	MB	MB
15.	Refan Satria Sakti PH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH

Indikator Perkembangan :

1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan
2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat
3. Membungkukkan badan ke depan
4. Memutarakan seluruh tubuh

Keterangan :

BB : Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan

MB : Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam melaksanakan tugas selalu dibantu

BSH : Anak menunjukkan sesuai indikator

BSB : Anak mampu melaksanakan tanpa bantu secara cepat, tepat, lengkap, dan benar¹³

¹³Munardi, Nanik Irianwati, *Modul Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bengkulu: BP- Provinsi Bengkulu, 2013), h.9.

Dari tabel di atas bahwa Keseluruhan Perkembangan Motorik Kasar Anak di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung menunjukkan perkembangan sebagai berikut dari 15 anak terdapat yang masuk kategori BSH berjumlah 4 Anak (26,7 %), yang masuk kategori MB berjumlah 7 Anak (46,6 %) dan yang masuk kategori BB berjumlah 4 Anak (26,7 %)..

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung belum berkembang sesuai harapan. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Mengembangkan Motorik kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka di timbul masalah-masalah sebagai berikut :

- Permainan yang digunakan kurang variatif dan inovatif
- Anak di PAUD Nurul Islam masih belum mampu melompat dan melempar dengan tepat.
- Adanya perbedaan individu terkait perkembangan motorik kasar antara anak dengan anak lain.
- Permainan tradisional mulai dilupakan oleh anak.

C. Batasan Masalah

Mengingat Terlalu Luasnya Permasalahan Maka Penelitian Ini Dibatasi Pada Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Di Paud Nurul Islam Bandar Lampung?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan kemampuan Motorik Kasar melalui permainan tradisional engklek di Kelas B PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya mengembangkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional engklek di PAUD Nurul Islam.

2. Manfaat Penelitian

- a. Sebagai syarat menyelesaikan skripsi
- b. Bagi anak didik dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
- c. Bagi guru menjadi pembelajaran variatif dalam Permainan Tradisional Engklek dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan dapat membantu anak untuk melatih kemampuan motorik kasar anak..

- d. Bagi lembaga sekolah permainan tradisional diharapkan dapat menjadi acuan untuk lembaga atau sekolah dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar peserta didik.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Motorik Kasar

1. Pengertian Perkembangan Motorik

Menurut Muhibin, motorik adalah terjemahan dari kata motor yang diartikan sebagai istilah yang menunjukan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan. Sedangkan menurut Galluhe bahwa motorik adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadi suatu gerak sejalan dengan menurut Zulkifli, motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh.¹

Menurut Bambang Sujiono, perkembangan keterampilan motorik pada anak sangat erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak, sehingga setiap gerakan yang dilakukan oleh anak merupakan hasil dari pola interaksi dari berbagai bagian sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.²

Sejalan dengan pendapat di atas Sumantri mengungkapkan bahwa perkembangan motorik adalah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat

¹Samsudin, *Pembelajaran, Motorik di Taman kanak-kanak* (Jakarta:Litera ,2008), h.10.

² Bambang Sujiono,*Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2005), h. 4.

dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua(menjadi tua).³

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motorik adalah melakukan kegiatan berupa gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot di dalam tubuh seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan sebagainya.

2. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Decaprio, Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan diri.⁴ Selanjutnya Menurut Sujiono Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulative.⁵

Menurut Rahyubi, Aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat dan sebagainya. Juga

³ Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional 2005), h. 47.

⁴ Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik disekolah*, (Yogyakarta: Diva Press2013), h.18.

⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Indeks, 2009), h.63.

keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.⁶

Menurut Mansyur, perkembangan motorik kasar diperlukan untuk keterampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia dini anak masih menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Bagi anak kemampuan berlari dan melompat merupakan kebanggaan tersendiri. Tetapi pada usia itu anak-anak sering mendapatkan kesulitan dalam mengoordinasikan kemampuan otot motoriknya, seperti anak sulit untuk melompat dengan kedua kaki secara bersama-sama, menangkap bola, berjalan zig-zag dan lain-lain⁷

Dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar gerakan itu seperti melompat, meloncat, berlari, dan berjalan zig-zag dan sebagainya

3. Gerak dasar dalam keterampilan motorik

Menurut Rahyubi, bahwa gerak dasar merupakan pola gerakan yang menjadi dasar meraih keterampilan gerak yang lebih kompleks. Gerak dasar ini ada empat macam yaitu :

a. Gerakan Lokomotor

Gerakan lokomotor diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan adanya

⁶Heri Rahyubi, *Teori- Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Bandung : Nusa Media 2012,) h.222.

⁷ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 23.

perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lain. Contohnya berlari, berjalan, mengguling dan sebagainya.

b. Gerakan Non Lokomotor

Gerakan non lokomotor merupakan kebalikan dari gerakan lokomotor artinya gerakan yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Gerakan ini dilakukan dengan sebagian anggota tubuh tertentu saja dan tidak berpindah tempat. Contohnya membungkuk, meliyuk dan sebagainya.

c. Gerakan Manipulatif

Gerakan manipulatif merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada di sekitarnya. Dalam gerak manipulatif ada sesuatu yang digerakkan dengan tangan atau kaki misalnya melempar, memukul, menangkap, menendang, memantulkan, melambungkan, dan sebagainya.

d. Gerakan non manipulatif

Gerakan non manipulatif adalah lawan atau kebalikan dari gerakan manipulatif yaitu gerak yang dilakukan tanpa melibatkan benda disekitarnya. Contohnya: membelok, berputar, bersalto, berguling dan sebagainya.⁸

Adapun Menurut Sumantri, ada tiga jenis gerakan dasar motorik sebagai berikut :

a. Gerakan Lokomotor

Gerak lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat, seperti berlari, meloncat, melompat, dan menggeser ke kanan dan kiri.

b. Gerakan Non Lokomotor

Gerakan non lokomotor adalah suatu gerakan yang tidak pelakunya berpindah tempat seperti menggulur, menekuk, membungkuk, membengkokkan badan, mengayun, bergoyang, berbelok, memutar, meliuk, mendorong, menarik, mengangkat, merentang dan merendahkan tubuh.

c. Gerak Manipulatif

Gerakan Manipulatif adalah gerak yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya. Menurut Kogan gerak ini melibatkan

⁸ Rahyubi, Op..cit, h. 304-306.

koordinasi mata tangan dan koordinasi mata kaki seperti memantul, melempar, menendang, mengguling, memukul dengan pemukul⁹

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gerak dasar keterampilan motorik ada empat: yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, gerak manipulatif, dan gerak non manipulatif. Dalam penelitian ini gerak yang diteliti adalah gerak lokomotor dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor dalam penelitian ini adalah gerakan melompat dan gerak manipulatif dalam penelitian ini adalah gerakan melempar. Gerakan melompat dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan satu kaki atau dapat dikatakan dengan gerakan berjingkat.

Menurut Gallahu & John G Ozmun berjingkat adalah gerakan melompat yang dilakukan dengan tumpuan satu kaki dan mendarat menggunakan kaki yang sama. Gerakan melempar menurut Sumantri adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu.

B. Prinsip Perkembangan Motorik

Yudha M saputra mengemukakan bahwa prinsip perkembangan motorik adalah adanya suatu perubahan perkembangan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya¹⁰

Sumantri berpendapat bahwa salah satu prinsip perkembangan motorik anak usia dini yang normal adalah terjadi suatu perubahan baik fisik maupun

⁹ Sumantri, *Op..cit* ,h.99.

¹⁰Yudha Saputra Dan Rudyanto, *Op..cit*, h.114.

sesuai dengan masa pertumbuhannya. Dengan demikian pemberian aktifitas gerak pada anak usia dini diperlukan agar perubahan fisik maupun psikis yang dialami oleh anak terjadi sesuai dengan tahap usia perkembangannya.¹¹

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip perkembangan motorik adalah adanya perubahan perkembangan baik fisik maupun psikis terjadi sesuai dengan tahap perkembangannya.

C. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Motorik

Ada beberapa faktor yang berpengaruh pada perkembangan motorik individu menurut Rahyubi antara lain:

a. Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang karena sistem saraf mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.

b. Kondisi fisik

Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang.

c. Motivasi yang kuat

Ketika seseorang mampu melakukan aktivitas motorik dengan baik kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi.

d. Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung

¹¹ Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional 2005), h. 4.

dan kondusif. Lingkungan di sini bisa berarti fasilitas, peralatan, sarana dan pra sarana yang mendukung serta lingkungan yang baik dan kondusif.

e. Aspek psikologis

Seseorang yang kondisi psikologisnya baik mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula. Jika kondisi psikologisnya tidak baik atau tidak mendukung maka akan sulit meraih keterampilan motorik yang optimal dan memuaskan.

f. Usia

Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan tua mempunyai karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula.

g. Jenis kelamin

Dalam keterampilan motorik tertentu misalnya olahraga, faktor jenis kelamin cukup berpengaruh. Laki-laki biasanya lebih kuat, cepat, terampil dan gesit dibandingkan perempuan dalam beberapa cabang seperti olahraga seperti sepak bola, tinju, karate.

h. Bakat dan potensi

Bakat dan potensi juga berpengaruh pada usaha meraih keterampilan motorik. Misalnya, seseorang mudah diarahkan untuk menjadi pesepak bola handal jikapunya bakat dan potensi sebagai pemain bola¹².

Hurlock berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik adalah sebagai berikut ini :

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh terhadap laju perkembangan motorik.

¹²Rahyubi, Op..cit, h.225-227.

- b. Kondisi lingkungan, jika kondisi lingkungan baik maka anak akan semakin aktif dan semakin cepat perkembangan motoriknya.
- c. Gizi yang diberikan akan mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat.
- d. Apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- e. Rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- f. Perlindungan yang berlebihan dapat melumpuhkan kesiapan perkembangan kemampuan motorik anak.
- g. Cacat fisik, seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik¹³

D. Fungsi Keterampilan Motorik

Adapun Menurut Ratna Wulan, beberapa fungsi keterampilan motorik di antara lain :

1. Keterampilan motorik untuk mencapai kemandirian. Anak mempelajari keterampilan motorik dimana mereka harus bisa melakukan segala sesuatu untuk dirinya sendiri seperti makan, berpakaian, mandi dan merawat diri sendiri.
2. Keterampilan motorik untuk menjadi diri sebagai anggota kelompok sosial. Anak menguasai keterampilan motorik sehingga dapat diterima dalam lingkungan sekitarnya, baik disekolah maupun di dalam masyarakat dengan membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah

¹³Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta : Erlangga 1978),h. 154

3. Keterampilan motorik untuk bermain. Anak yang menguasai keterampilan motorik dapat menikmati permainan atau kegiatan yang dapat menghibur diri baik di dalam maupun di luar kelompok sebaya.
4. Keterampilan motorik untuk kegiatan di sekolah. Dengan menguasai keterampilan motorik, anak dapat melibatkan diri dalam sebagian besar kegiatan yang dilakukan di sekolah seperti bernyanyi, menari, menulis, melukis dan sebagainya.¹⁴

B. Permainan Tradisional Engklek

1. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

Menurut Desmita, bahwa permainan adalah salah satu bentuk aktifitas sosial yang dominan pada awal masa kanak-kanak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat aktifitas lain. Menurut Hetherington & Parke dalam Desmita bahwa permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas menyenangkan¹⁵. Sejalan dengan Santrock bahwa permainan adalah aktifitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Menurut Moeslihatoen, bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mampu memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan

¹⁴ Ratna Wulan, *Mengasah Kecerdasan Pada Anak*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2011) ,h 31-32.

¹⁵Desmita, *Psikologi Perkembangan* , (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005) h. 25

imajinasi anak.¹⁶ Sedangkan Menurut setiawan, bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai yang ia ketahui dandari yang tidak diperbuatnya sampai mampu melakukan

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dalam mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga dapat menjelajah dunia anak dan berfungsi mengembangkan otot-otot anak dan menyalurkan energi anak.

Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta, banyak variasi.¹⁷

Menurut Budi Santoso yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya dalam buku permainan tradisional jawa menyatakan bahwa pendapat sejumlah ilmuwan sosial dan budaya Indonesia Permainan Tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kejiwaaan, sifat, dan kehidupan sosial dikemudian hari¹⁸

Menurut Kurniati bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang didaerah tertentu, yang

¹⁶ Moeslihatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta 2004), h. 31.

¹⁷ Keen Acrhoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogyakarta :Java litera 2012) h. 45.

¹⁸ Sukirman Darmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Jogyakarta : Kepel Press), h. 27.

sarat dengan nilai –nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.¹⁹

Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah diindonesia. Disetiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama berbeda-beda, antara lain *tèklek, ingkling, sundamanda, atau sundah-mandah, jlong jling, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu* dan masih banyak lagi, tetapi bentuk permainanya sama.²⁰

Menurut Novi Mulyani, bahwa Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Permainan yang mempunyai nama lain *sundah mandah* ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta.

Menurut Smpuck Hur Gronje, permainan engklek berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah.²¹

Menurut Dharmamulya bahwa permainan ini dinamakan *angklek, engklek* atau *ingkling* karena permainan ini dilakukan dengan melakukan

¹⁹Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannnya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta : Prenada Media Group 2016), h.3.

²⁰ Keen Acroni, *Ibid*, h.51.

²¹Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* ,(Yogyakarta : Diva Press, 2016), h.112.

engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki.²² Engklek sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan dipelataran tanah, semen atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus di gambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain engklek²³

2. Tahapan Perkembangan Bermain Anak

Menurut Parten, ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu :

a. *Unoccupied* atau bermain tidak tetap

Pada tahapan ini, anak bermain hanya dengan melihat sekelilingnya dan anak-anak lain yang sedang bermain, tanpa ikut berinteraksi maupun bermain dengan mereka. Jika tidak ada yang menarik perhatian anak, maka dia akan menyibukkan dirinya kembali dengan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuh dan lain-lainnya.

b. *Salitary play* atau bermain sendiri

Tahapan ini biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak lain disekitarnya. Anak lain tersebut baru akan dirasakan kehadiran jika mengambil mainannya.

c. *Onlooker play* atau pengamat

²² Sukirman Darmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Jogyakarta : Kepel Press),h. 145

²³ Keen Acrhoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogyakarta : Javalitera 2012), h. 52

Pada tahap ini anak bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain tampak minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.

d. *Paralell play* atau bermain parallel

Tahap ini tampak pada saat dua anak atau lebih bermain dengan alat permainan yang sama dan melakukan gerakan yang sama, tetapi jika diperhatikan maka akan tampak bila sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Permainan ini bisa ditemui pada anak yang sedang bermain mobil-mobilan, robot, balok dan lain-lain.

e. *Associative play* atau bermain dengan teman

Pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Tahap ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain saling mengingatkan satu sama lain tukar menukar alat permainan dan nampaknya ada anak yang mengikuti temannya. Misalnya anak sedang menggambar, mereka bisa saling memberikan komentar dan meminjamkan pensil warna, dan ada interaksi di antara mereka tetapi kegiatan menggambar mereka lakukan sendiri-sendiri tanpa aturan yang mengikat.

- f. *Cooperative or organized play* atau kerjasama dalam bermain atau dengan aturan

Tahapan permainan ini ditandai dengan adanya kerja sama, pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya bermain peran, bekerja sama, pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya bermain peran, bekerja sama membuat bangunan dari balok dan lain-lain. Pada umumnya, tahapan permainan ini 43% sudah muncul pada anak yang berusia 4-5 tahun.²⁴

3. **Macam – Macam Permainan Tradisional**

Menurut Direktorat Nilai Budaya menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari tiga kelompok, yaitu: (1) permainan yang bersifat strategis (game of strategy), seperti permainan galah asin; (2) permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (game of physical skill), seperti permainan bakiak; serta (3) permainan yang bersifat untung-untungan (game of chance).²⁵

Menurut Mulyani sebanyak 57 permainan tradisional yang telah teridentifikasi tersebut dikelompokkan menjadi 3, yaitu permainan lagu,

²⁴Nor Izatil Hasanah, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta Aswaja Presindo, 2016), h. 9-11

²⁵ Euis Kurniati, *Ibid*, h.2.

permainan gerak /fisik, dan permainan gerak dan lagu (gerak yang disertai lagu).

1. Permainan yang melibatkan lagu, antara lain : gedang gepeng, risirisan tela hanacaraka, kubuk, lir-ilir, kursi jebol, dan sinten nunggang sepur.
2. Permainan yang melibatkan gerak /fisik, antara lain : balapan sempol, gendiran, pahton, kuncingan, kasti, benthik, sundah manda/ engklek, gamparan, gobak sodor, dakon, lurah-lurahan, jentungan/dehlikan, obar-obir, simba suru, tumbaran, obrog batu, ambah-ambah lemah, dan sobyung.
3. Permainan yang melibatkan gerak dan lagu, antara lain: cungkup milang khonde, gula ganti, lepetan, menthog-menthog, buta-buta galak, gotri, kacang goreng, sluku-sluku bathok, siji loro telu, cublak-cublak suweng, jamuran, gundhul-gundhul pacul, jaranan, baris rampak, uler keket, kidang talun, bedhekan, petak-petik, mandhoblang, bang-bang wus rahina, tuku kluwih, pitik walik jambul, kupu kuwi, iwk emas, dhempo, bethet thing thong, blarak-blarak sempal, jo pra kanca, cah dolan, aku duwe pitik, kembang jagung, dan sepuran.²⁶

4. **Klasifikasi Permainan Untuk Anak**

- a. Permainan berdasarkan perkembangan zaman.

Berdasarkan perkembangan zaman permainan dikategorikan menjadi:

1. Permainan tradisional, yaitu permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan. Permainan ini biasanya hanya menggunakan aturan sederhana yang disepakati secara bersama-sama dengan menggunakan alat-alat sederhana yang biasanya merupakan benda-benda yang ada disekitar anak, seperti permainan dakon, tali, logo dan engklek.

²⁶Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta : Diva Press 2016), h.58.

2. Permainan modern, yaitu permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, seperti permainan dengan menggunakan Playstation, HP, Laptop, dan teknologi lainnya.

b. Permainan berdasarkan jumlah pemainnya

Berdasarkan jumlah pemainnya, permainan dapat dikategorikan menjadi:

1. Permainan individu, permainan yang dilakukan secara perorangan, artinya ketika anak bermain hanya perlu menyediakan alat-alat permainan untuk dimainkannya. Seperti bermain mikro, bermain balok, dan bermain lego
2. Permainan berpasangan. Permainan yang harus dilakukan secara berpasangan. Artinya untuk memainkan sebuah permainan tersebut, anak harus memainkannya berpasangan bersama temannya seperti bermain dakon dan bermain junggatan
3. Permainan berkelompok, permainan ini harus dilakukan oleh lebih dari 2 orang anak. Seperti bermain tali, bermain bola dan bermain hasinan.
4. Permainan secara klasikal, yaitu permainan yang dilakukan oleh sejumlah anak tanpa harus berpasangan dan kelompok, anak-anak akan bermain bersama-sama akan tetapi biasanya yang kalah akan melanjutkan permainan sesuai aturan yang sudah disepakati. Seperti bermain buta-butaan, bermain petak umpet dan bermain kelereng.

c. Permainan berdasarkan aktifitas gerak anak

Berdasarkan aktifitas gerak anak, permainan dikategorikan menjadi bermain aktif, permainan yang menuntut anak untuk aktif bergerak dan berpartisipasi dan bermain pasif, permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri aktif (bukan fisiknya yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang dia dengar dan dilihat. Berikut ini adalah permainan yang dikategorikan sebagai bermain aktif, yaitu:

1. Tactile play, yaitu kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami duniasekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatan.
2. Functional play, yakni kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan motorik dalam rangka mengembangkan aspek motorik anak.
3. Constructive play, permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego, dan sebagainya.
4. Creative play, yakni permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.
5. Syimbolic/dramatic play, yaitu permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.
6. Play games, permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan.

Adapun Permainan- permainan yang bisa dikategorikan sebagai permainan pasif diataranya adalah :

1. Mendengarkan musik dan radio,
 2. Menonton TV dan film
 3. Membaca
- d. Permainan berdasarkan tempat memainkannya.

Berdasarkan tempat untuk memainkannya, permainan dapat dikategorikan menjadi :

1. Permainan indoor, permainan yang dilakukan didalam ruangan. Permainan yang dapat dikatagorikan menjadi permainan indor diantaranya adalah bermain kartu, ular tangga dan bermain balok
2. Permainan out door, permainan yang dilakukan diluar ruangan. Adapun permainan yang dapat dikategorikan sebagai permainan outdoor diantaranya adalah permainan Kelereng, hasihan dan bermain buta-butaan.²⁷

²⁷Hasanah, *Op..cit*, h 14-18

5. Manfaat Permainan Tradisional

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan tradisional ini. Beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung/ nyanyian/ nyanyian / kakawihan, aktifitas fisik, dan aktifitas psikis.²⁸

Menurut Subagiyo, permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut ini :

1. Anak menjadi kreatif.
2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
3. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
4. Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak..
5. Mengembangkan kecerdasan logika anak.
6. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.
7. kecerdasan natural anak..
8. Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
9. Mengembangkan kecerdasan spritual anak.²⁹

Sejalan dengan Menurut Acroni, Permainan tradisional memiliki berbagai kelebihan dan manfaat. Berbagai kelebihan dan manfaat dari permainan tradisional antara lain sebagai berikut :

1. Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya
2. Melatih kreativitas anak
3. Mengembangkan kecerdasan sosial emosional
4. Mendekatkan anak-anak pada alam
5. Sebagai media pembelajaran nilai-nilai.
6. Mengembangkan kemampuan motorik anak
7. Bermanfaat untuk kesehatan.
8. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
9. Memberikan kegembiraan dan keceriaan

²⁸ Kurniati, *Op..cit*, h. 3.

²⁹ Novi Mulyani, *Op..cit*, h. 52.

10. Dapat dimainkan lintas usia

11. Mengasah kepekaan seni.³⁰

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional antara lain: melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan anak. mengembangkan kemampuan motorik anak, mengembangkan kognitif anak.

6. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Engklek

Menurut Rae, permainan hopscotch atau engklek memiliki berbagai manfaat antara lain :

- a. Untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung angka dan menyusun angka.
- b. Untuk perkembangan sosial emosional, anak belajar mengambil giliran, dan menyemangati teman.
- c. Untuk perkembangan fisik, yaitu dengan melompat, berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan rendah.³¹

Menurut A Husna M, permainan sondah atau engklek memiliki manfaat untuk meningkatkan ketangkasan wawasan dan kejujuran. Permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki harus kuat.³²

³⁰ Keen Acroni, Op..cit, h.46-48.

³¹ Pica Rae, *Permainan – Permainan Pengembangan Karakter Anak*, (Jakarta : Indeks, 2012), h.140 .

³² A Husna M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Ketangkasan Dan Keakraban*, (Jogyakarta : Andi Offset), h. 37.

Adapun menurut Keen Acroni, beberapa manfaat dari permainan engklek sebagai berikut :

- a. Memberikan kegembiraan pada anak.
- b. Menyehatkan fisik anak. Sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat.
- c. Melatih keseimbangan tubuh(melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.
- d. Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan.
- e. Mengembang kemampuan bersosialisasi anak engklek dimainkan secara bersama-sama.
- f. Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah –langkah yang harus dilewatinya³³.

Menurut Novi Mulyani, bahwa ada beberapa manfaat dari permainan tradisional engklek antara lain :

- a. Permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat–lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki aruslah kuat.
- b. Permainan engklek juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak sebaya.
- c. Mengajarkan kebersamaan.

³³Keen Acrhoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogyakarta : Javalitera, 2012), h.53.

- d. Kreativitas anak dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat untuk permainan. Benda-benda sekitar juga dapat dimanfaatkan anak dengan baik. Misalnya, pecahan genting, pecahan keramik, ranting kayu untuk menggambar petak diatas dan lain-lain.³⁴

Terdapat beberapa kelebihan yang bisa di dapat dari aktivitas permainan tradisional engklek yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan permainan tradisional engklek. Adapun kekurangan dari permainan tradisional engklek yaitu :

- a. Tempat atau lahan yang semakin sulit ditemukan, dikarenakan banyak pemukiman penduduk.
- b. Kurangnya sosialisasi baik dari masyarakat dan pemerintah³⁵

C. Mengembangkan Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek

Kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia dini.

³⁴Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*,(Yogyakarta : Diva Press 2016), h.116-117.

³⁵Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannnya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta : Prenada Media Group 2016), h.23

Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik yang dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap merangkak, berlari, meloncat, melompat dan menendang, melempar dan lain sebagainya³⁶

Permainan yang melibatkan gerak/ fisik, antara lain : Balapam Sempol, Gendiriran, Pathon, Kucingan, Kasti, Benthik, Sundamanda/Engklek, Gambaran, Gobak sodor, dakon, lurah-lurahan, jentingan/ dehlikan, obar-obir, simbar suru, tumbaran, obrog batu, ambah-ambah lemah dan sobyung.³⁷ salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan gerak/ fisik adalah permainan tradisional engklek

Menurut Syahmida bahwa cara bermain permainan engklek adalah sebagai berikut :

1. Buatlah area permainan dengan mengikuti petunjuk gambar berikut. Nantinya, kotak –kotak tersebut disebut tangga.
2. Tentukan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk.
3. Anak dapat giliran pertama melemparkan gacuknya ke kotak paling awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka gagal, sehingga anak giliran nomor dua yang bermain.
4. Jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak kedua karena kotak yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki. Cara melangkahnya adalah menggunakan satu kaki atau *ingkling* dalam bahasa Jawa, kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan kedua kakinya.
5. Ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Kemudian,

³⁶ Moeslihatoen, *Opcit.*, h. 32

³⁷ Novi Mulyani, ... *opcit*, h. 58.

anak akan melempar ke tangga kedua dan bermain lagi sampai menyelesaikan semua tangga.

6. Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk di tangga, misalnya 4 mak tangga 4 akan menjadi sawahnya. Sawah ini sama sekali tidak boleh dimasuki oleh anak yang lain.
7. Siapa yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenang.³⁸

Menurut Keen Acroni mengemukakan cara bermain, Permainan engklek sebagai berikut :

1. Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan *gacuk* atau *kreweng* miliknya kedalam kotak. *Kereweng* atau *gacuk* tidak boleh dilempar hingga melebihi garis kotak atau petak yang ada. Jika pemain melempar *kreweng* atau *gacuk* melebihi garis kotak atau petak, dianggap gugur dan permainan diganti pemain selanjutnya.
2. Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan (*engklek*) dan tidak boleh bergantian. Jadi, *engklek* dilakukan menggunakan satu kaki yang sama hingga selesai putaran. Namun, ketika sampai pada dua kotak yang berada disamping, kedua kaki harus menginjak tanah.
3. Kotak yang terdapat *gacuk* tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dan mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melompat, pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar kotak. Jika melakukan hal tersebut, ia dinyatakan gugur dan permainan dilanjutkan pemain berikutnya.
4. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melempar *gacuk* dengan cara membelakangi bidang permainan. Jika *kreweng* atau *gacuk* jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik (sawah) pemain itu. Pemilik sawah boleh menginjak petak tersebut dengan dua kaki. Sementara itu, pemain-pemain lain tidak boleh menginjak petak tersebut selama permainan.
5. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki sawah paling banyak³⁹.

³⁸ Syahmida, *100 Permainan PAUD & TK*, (Jogyakarta: Divakids, 2015), h. 25.

³⁹ Keen Acroni, *Op.cit*, h.52.

Adapun langkah-langkah dalam permainan tradisional engklek dalam penelitian ini adalah :

1. Buatlah area permainan dengan mengikuti petunjuk gambar berikut. Nantinya, kotak –kotak tersebut disebut tangga.
2. Tentukkan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk.
3. Anak dapat giliran pertama melemparkan gacuknya ke kotak paling awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka gagal, sehingga anak giliran nomor dua yang bermain.
4. Jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak kedua karena kotak yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki. Cara melangkahnya adalah menggunakan satu kaki atau *ingkling* dalam bahasa Jawa, kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan kedua kakinya.
5. Ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Kemudian, anak akan melempar ke tangga kedua dan bermain lagi sampai menyelesaikan semua tangga.
6. Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk di tangga, misalnya 4 maka tangga 4 akan menjadi sawahnya. Sawah ini sama sekali tidak boleh dimasuki oleh anak yang lain.
7. Siapa yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹ fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak di PAUD Nurul Islam Bandar Lampung, maka penelitian ini menggunakan deskriptif dengan pemdekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan prilaku yang diamati.² Dari pendapat diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan suasana yang sangat alami karena peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melakukan penelitian terkait permainan tradisional engklek dalam mengembangkan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Nurul Islam Bandar Lampung.

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidīan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,(Bandung : Alfabeta, 2010), h.3.

² Basrowi & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*,(Jakarta: Rineka Cipta 2008), h.21.

2. Sifat Penelitian

Fokus penelitian ini konsepsi penelitian deskriptif, penulis berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang dimaksud adalah perilaku dan tindakan guru-guru dikelompok B di PAUD Nurul Islam untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui Permainan Tradisional Engklek

Penelitian ini menggambarkan kondisi lapangan tentang fokus penelitian yang diteliti dalam penelitian ini. Jelasnya penelitian ini menggambarkan sebuah fenomena dan kondisi yang ada di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Menurut Spradley dalam Sugiyono, penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan social situation atau situasi. Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan “objek / subjek penelitian yang ingin dipahami lebih dalam apa yang terjadi didalamnya.”³ Berdasarkan pemikiran tersebut subjek penelitian ini adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, yaitu guru dan siswa. Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa yang dimaksud dengan subjek penelitian ialah suatu benda, hal, atau orang tempat data variabel penelitian

³ Sugiyono. *Op.Cit*, h. 297-298

yang melekat dan yang menjadi permasalahan.⁴ Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B dan Guru di Paud Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung, dengan jumlah siswa 15 anak, yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun. Sedangkan Objeknya adalah masalah yang diteliti Bagaimana Mengembangkan Motorik Kasar Anak Pada Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Paud Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi pada penelitian ini bertempat di Paud Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung Sedangkan waktu penelitian 21 Agustus 2017 Sampai Dengan 21 September 2017.

1. Sejarah Singkat Berdiri PAUD Nurul Islam

Kelurahan kangkung, merupakan nama salah satu dari beberapa kelurahan yang berada dalam wilayah Administrasi Pemerintahan Kecamatan Teluk Betung Selatan sejak tahun 2012 berubah menjadi Kecamatan Bumi Waras Kota Bandar Lampung, yang merupakan mayoritas penduduknya berpenghasilan menengah ke bawah dan hasil pengecekan / survey data dilapangan, bahwa anak-anak dibawah usia 6 (enam) tahun banyak yang belum masuk kejenjang pendidikan Pra- Sekolah, seperti Taman Kanak- kanak (TK), Play Group

⁴ Suharsimi Akunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2002), h. 88.

dan sejenisnya, dari Lembaga Pendidikan Pra- Sekolah tersebut yang Notabenenya hanya kalangan masyarakat tertentu saja.

PAUD Nurul Islam didirikan oleh Ibu Khairiyah S.Pd Berdiri bulan april pada Tahun 2005 berawal dari kondisi masyarakat nelayan yang kurang memperhatikan Pendidikan Anak. Didirikan dengan beberapa alasan yang mendasar diantaranya sebagai berikut :

1. Menyadari banyak masyarakat atau keluarga yang dikategori lemah secara kemampuan ekonominya, sedangkan dipihak lain TK, Play Group dan sejenisnya lebih cenderung mahal atau sulit dijangkau oleh keluarga yang ada.
2. Kesibukan dari orang tua, terutama Ibu karena harus membantu suaminya mencari tambahan penghasilan.
3. Belum ada kelompok bermain atau lembaga pendidikan anak usia dini yang serupa, yang bisa dijangkau oleh masyarakat.
4. Animo masyarakat yang sangat tinggi.

2. Letak Geografis PAUD Nurul Islam

PAUD Nurul Islam Terletak di Jalan Ikan Kiter No. 94 block D RT.13 LK. II Kelapa 1 Kel. Kangkung Kec. Bumi Waras Bandar Lampung. Di sebelah Utara berbatasan dengan Kec. Teluk Betung Selatan Di sebelah Barat berbatasan dengan kec. Pesawahan berjarak 500 Meter Pasar Gudang Lelang di sebelah selatan berbatasan

dengan Laut. Di sebelah timur berjarak, 200 meter dengan MI dan MTs Al Khairiyah. Dalam Proses pembelajaran tentunya dibutuhkan kenyamanan, kebersihan, dan kesejukan udara dan lain sebagainya demi menciptakan lingkungan yang kondusif untuk terselenggaranya proses pembelajaran. Paud Nurul Islam terletak ditengah - tengah pemukiman penduduk dan dari jalan raya 100 meter dan dekat pesisir pantai.

3. Visi dan Misi PAUD Nurul Islam

Setiap Sekolah memiliki Visi dan Misi . dan tentunya berbeda- berbeda dengan sekolah lain namun memiliki tujuan yang sama untuk dapat tercapainya tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan anak bangsa. Oleh karenanya, setiap anggota sekolah selalu berpegang pada visi dan misi yang hendak di capai dalam setiap kegiatan pengembangannya.

Adapun yang menjadi Visi dan Misi PAUD Nurul Islam adalah sebagai berikut :

- Menyiapkan Peserta didik (Anak) yang Sehat, Mandiri, Cerdas, Ceria dan berakhlak Mulia menjadi kebanggaan Orang tua dan keluarga.

Misi :

- Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Melalui Bermain.
- Melatih Kemampuan Berbahasa dan Berkomunikasi.
- Pengembangan Moral Agama dan Budi Pekerti.
- Melatih Kemandirian.
- Melatih Hidup Bersih dan Sehat.

Tujuan :

Menciptakan Peserta didik (anak) yang menjaga kesehatan, kemandirian dan ahlak yang baik serta dapat melanjutkan tingkat Pendidikan Dasar (SD) yang siap mental dan pengetahuannya.

4. Keadaan Sarana dan Prasarana PAUD Nurul Islam

Kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan optimal jika tidak didukung oleh sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar fasilitas yang lengkap dan lingkungan kondusif dapat terciptanya kenyamanan bagi siswa dan guru untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai.

PAUD Nurul Islam Memiliki 2 ruang kelas Sarana dan prasarana yang ada di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung sebagai berikut :

Tabel 3
Data Sarana dan Prasarana PAUD Nurul Islam
Bumi Waras Bandar Lampung

Nama Sarana	Nama Alat/Sarana	Jumlah
a. Sarana Sekolah	1) Meja Belajar Murid	16 Buah
	2) Meja Guru	1 Buah
	3) Kursi Guru	1 Buah
	4) Lemari besar	2 Buah
	5) Lemari Kecil	1 Buah
	6) Rak	4 Buah
	7) Papan Tulis Gantung	3 Buah
b. Sarana Bermain	1) Ayunan	1 buah
	2) Jungkitan	1 buah
	3) Panjatan	1 buah
	4) Peluncur	1 buah
	5) Bak Air	Tidak ada
	6) APE	Ada
	7) Bola	Ada
	8) Taplak	2 unit
	9) Kuda-kudaan	3 kuda

5. Keadaan Peserta Didik PAUD Nurul Islam

Dari Data yang ada Dua Tahun Terakhir PAUD Nurul Islam memiliki anak didik berjumlah 68 anak didik yang terdiri dari Laki-laki dan Perempuan. Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut ini :

Tabel 4
Data Anak Didik Dua Tahun terakhir PAUD Nurul Islam
Bumi Waras Bandar Lampung

Kelompok	TahunAjaran	
	2016/2017	2017/2018
A	20	13
B	20	15
Jumlah	40	28

Sumber: Dokumen Buku Induk PAUD Nurul Islam tahun 2016-2018.

6. Keadaan Tenaga Kependidikan PAUD Nurul Islam

Keseluruhan Jumlah Guru di PAUD Nurul Islam adalah 5 orang beserta Kepala sekolah dengan perincian sebagai berikut :

- a. Guru/ Tenaga Pendidik (Termasuk Kepala PAUD): 4 Orang
- b. Tenaga Kependidikan : 1 Orang

Tabel 5
Data Tenaga Guru PAUD Nurul Islam
Bumi Waras Bandar Lampung

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Tahun
1	Khairiyah , S.Pd.I	S1 PAI	2002
2	Umairoh, S.Pd.I	S1 PAI	2011
3	Khasanah	SMA	2001
4	Mutmainah	SMA	2010
5	Ema Ratna Sari, S.Kom	S1 KOMPUTER	2009

Sumber: Dokumen profil PAUD Nurul Islam tahun 2017/2018

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri sehingga peneliti harus “divalidasi”. Validasi terhadap peneliti, meliputi; pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian -baik secara akademik maupun logiknya.⁵

Peneliti kualitatif sebagai *human instrumen* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.⁶ Peneliti sebagai instrumen atau alat penelitian karena mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Peneliti sebagai alat peka dan dapat bereaksi terhadap segala stimulus dari lingkungan yang harus diperkirakannya bermakna atau tidak bagi penelitian
2. Peneliti sebagai alat dapat menyesuaikan diri terhadap semua aspek keadaan dan dapat mengumpulkan aneka ragam data sekaligus,
3. Tiap situasi merupakan keseluruhan artinya tidak ada suatu instrumen berupa test atau angket yng dapat menangkap keseluruhan situasi kecuali manusia,
4. Suatu situasi yang melibatkan interaksi manusia tidak dapat dipahami dengan pengetahuan semata dan untuk memahaminya, kita perlu sering merasakannya, menyelaminya berdasarkan pengetahuan kita.
5. Peneliti sebagai instrumen dapat segera menganalisis data yang diperoleh. Ia dapat menafsirkannya, melahirkan hipotesis dengan segera untuk menentukan arah pengamatan, untuk mentest hipotesis yang timbul seketika,

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2008), h 305

⁶Ibid, Sugiyono, h 306

6. Hanya manusia sebagai instrumen dapat mengambil kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan pada suatu saat dan menggunakan segera sebagai balikan untuk memperoleh penegasan, perubahan, perbaikan atau perlakuan.⁷

E. Teknik Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Metode observasi adalah suatu pengamatan yang sengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena sosial dengan gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan.⁸ Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap fenomena-fenomena obyek yang diteliti secara obyektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih konkrit tentang kondisi di lapangan. Sebagaimana pendapat bahwa “Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki”.

Berdasarkan pendapat diatas jelas bahwa metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung berbagai kondisi yang terjadi di obyek penelitian. Adapun jenis metode observasi berdasarkan peranan yang dimainkan dapat dikelompokkan menjadi dua bentuk sebagai berikut :

1. Observasi partisipan yaitu peneliti adalah bagian dari keadaan alamiah, tempat dilakukannya observasi.
2. Observasi nonpartisipan yaitu dalam observasi ini peranan tingkah laku peneliti dalam kegiatan-kegiatan yang berkenaan dengan kelompok yang diamati kurang dituntut.

⁷Opcit, Sugiyono. h 309

⁸Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbit FB UGM, 2004) h.

Berdasarkan pendapat diatas, dalam penelitian ini digunakan jenis observasi non partisipan, dimana peneliti tidak turut ambil bagian dalam kehidupan orang yang diobservasi.

Tabel 6
Lembar Observasi
 Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
 Di Paud Nurul Islam Bumi Waras
 Bandar Lampung

Nama Anak :

No	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1 .	Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan				
2.	Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat				
3.	Membungkukkan badan ke depan				
4	Memutarakan seluruh tubuh				

Keterangan :

BB = 1

MB = 2

BSH =3

BSB =4

Penilaian

Mella Citra Devana

Tabel 7
LEMBAR OBSERVASI
PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEKDI PAUD NURUL ISLAM BUMI
WARAS BANDAR LAMPUNG

No	Indikator Permainan Tradisional Engklek	Ya	Tidak
1.	Guru membuat area permainan lapangan engklek .		
2.	Guru menentukan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk		
3.	Guru meminta anak dapat giliran pertama melemparkan gacuk yang paling awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka gagal sehingga anak giliran nomor dua yang bermain.		
4.	Guru memberitahukan Jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak ke dua karena kotak yang ada gacuk nya tidak boleh dimasuki. Cara melangkahnya adalah menggunakan satu kaki atau <i>ingkling</i> dalam bahasa Jawa, kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan kedua kakinya		
5.	Guru meminta anak ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Kemudian, anak akan melempar ke tangga ke dua dan bermain lagi sampai menyelesaikan semua tangga		
6.	Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk di tangga, misalnya 4 maka tangga 4 akan menjadi sawahnya. Sawah ini sama sekali tidak boleh dimasuki oleh anak yang lain.		
7.	Guru menentukan siapa yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenang.		

b. Wawancara (*Interview*)

Interview adalah “suatu tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadap- hadapan secara fisik, yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengarkan dengan telinganya sendiri”.⁹ Wawancara juga dapat diartikan suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.¹⁰

Berdasarkan pengertian diatas, jelas bahwa metode interview merupakan salah satu alat untuk memperoleh informasi dengan jalan mengadakan komunikasi langsung antar dua orang atau lebih serta dilakukan secara lisan. Apabila dilihat dari pelaksanaannya maka interview dapat dibagi :

1. Interview terpimpin adalah wawancara yang menggunakan pokok-pokok masalah yang diteliti.
2. Interview tak terpimpin (bebas) adalah proses wawancara dimana interviewer tidak sengaja mengarahkan tanya jawab pada pokok-pokok dari fokus penelitian interviewer.
3. Interview bebas terpimpin adalah kombinasi keduanya, pewawancara hanya membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti, selanjutnya dalam proses wawancara berlangsung mengikuti situasi”.

⁹ Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung : Alumni, 2006), h. 171.

¹⁰ S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 113.

Interview yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu interview bebas terpimpin yaitu dalam interview peneliti menyiapkan kerangka-kerangka pertanyaan untuk disajikan tetapi cara bagaimana pertanyaan itu diajukan sama sekali diserahkan kepada kebijakan informan. Metode dapat diajukan untuk mewawancarai guru untuk mendapatkan data tentang permainan tradisional engklek dalam mengembangkan motorik kasar anak kelompok B di PAUD Nurul Islam Bandar Lampung

Format Wawancara Permainan tradisional Engklek di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung

Pedoman Wawancara Guru

Nama :

B. Pertanyaan

1. Apakah Guru membuat area permainan dengan mengikuti petunjuk gambar berikut. Nantinya kotak-kotak tersebut disebut tangga?
2. Apakah Guru menentukan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk ?
3. Apakah Guru meminta anak dapat giliran pertama melemparkan gacuk yang paling awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka gagal sehingga anak giliran nomor dua yang bermain?
4. Apakah Guru memberitahukan Jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak ke dua karena kotak yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki. Cara melangkahnya adalah menggunakan satu kaki atau *ingkling* dalam

bahasa Jawa, kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan ke dua kakinya

5. Apakah Guru meminta anak ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Kemudian, anak akan melempar ketangga keduadan bermain lagi sampai menyelesaikan semua tangga
6. Kemudian Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk di tangga, misalnya 4 maka tangga 4 akan menjadi sawahnya. Sawah ini sama sekali tidak boleh dimasuki oleh anak yang lain?
7. Apakah Guru menentukan siapa yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenang?

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses data dengan cara mencari data-data tertulis sebagai bukti penelitian. Dokumentasi adalah “mencari data mengenai berbagai hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.

Dokumentasi merupakan suatu proses pengumpulan data dengan cara mencari data tertulis sebagai bukti penelitian dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan dengan mencari data, mengenai hal-hal yang berupa catatan skripsi,

buku, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.¹¹

Metode ini digunakan untuk mendapatkan dan mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi obyektif di PAUD Nurul Islam Bandar Lampung seperti sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana dan lain-lain.

F. Teknik Analisa Data

Analisa data adalah “proses menyusun, mengkategorikan data, mencari pola atau tema dengan maksud untuk memahami maknanya”. Analisa data merupakan suatu proses pencarian dan penyusunan yang sistematis terhadap hasil-hasil wawancara, catatan lapangan, dan lain-lain yang dikumpulkan agar memudahkan peneliti untuk menjelaskan kepada orang lain mengenai apa yang telah ditemukan. Analisis data ini bertujuan untuk menjadikan data dikomunikasikan kepada orang lain serta meringkas data menghasilkan kesimpulan.

Setelah dilakukan penelitian, data yang terkumpul masih merupakan data mentah, sehingga perlu diolah dan dianalisis terlebih dahuluguna menghasilkan sebuah informasi yang jelas dan teruji kevalidan dan

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Prektek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h.110.

realibitasnya. Oleh karena itu, untuk menganalisis data, peneliti mengikuti model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Teknik ini terdiri dari tiga alur kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan berlangsung secara bersamaan selama penelitian berlangsung, meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan (verifikasi).¹²

Penelitian ini tergolong penelitian deskriptif kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”.¹³

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisa data mengalir, sebagaimana pendapat bahwa pada prinsipnya kegiatan analisa data ini dilakukan sepanjang penelitian (*during data collection*) dan kegiatan yang paling inti mencakup penyederhanaan data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan menarik kesimpulan (*making conclusion*).

a. Reduksi Data

Reduksi data atau proses transformasi diartikan: proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data yang muncul dari catatan-catatan lapangan yang mencakup kegiatan mengikhtisarkan hasil pengumpulan data

¹² Miles, M. B. & Huberman, A. M, *Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods* (California: Sage Publications, Inc, 1984), h.14.

¹³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h. 4

selengkap mungkin, dan memilah-milahkannya ke dalam satuan konsep, kategori atau tema tertentu”.

Dari hasil data mentah yang ada di lapangan maka di nyatakan bahwasannya PAUD Nurul Islam Kelompok B masih banyak anak yang belum berkembang dalam Permainan Tradisional Engklek dan masih banyak anak dalam motorik kasar masih belum berkembang

b. Display Data

Supaya data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis). Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

Analisis data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang mengembangkan motorik kasar anak di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung.

c. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Langkah selanjutnya dalam penelitian kualitatif yaitu menarik kesimpulan dan verifikasi data. Sesuai dengan model interaktif, verifikasi akan dilakukan dengan melihat kembali pada reduksi data maupun display data sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang dari data analisis.

Dalam mengambil suatu kesimpulan peneliti menggunakan pendekatan berpikir induktif, yaitu berangkat dari temuan –temuan yang bersifat khusus dan bertitik tolak pengetahuan yang khusus kita hendak menilai suatu kejadian yang bersifat umum.¹⁴

Maksudnya yaitu mengambil kesimpulan melalui jalan pemikiran yang khusus kepada yang umum. Dengan kata lain yaitu suatu cara menganalisis data-data yang diperoleh dari lapangan tentang permainan tradisional engklek sebagai upaya mengembangkan motorik kasar anak usia dini di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung, secara rinci, selanjutnya diambil kesimpulan secara global ke umum.

¹⁴ Sutrisno Hadi, *Op..Cit*, h.42.

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data

Pada bab ini penulis akan melakukan pengolahan data dengan menggunakan metode dan instrumen yang telah penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data –data yang diperoleh dari hasil observasi, interview dan dokumentasi pada subyek penelitian yang penulis laksanakan di PAUD Nurul Islam

Didalam penganalisaan data, penulis menggunakan metode deskriptif yang berarti metode pengambilan kesimpulan hasil observasi dan interview pada guru mengenai permainan tradisional engklek dan motorik kasar Anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung.

1. Pelaksanaan Permainan Tradisional Engklek di PAUD Nurul Islam
 - a. Guru membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPH)

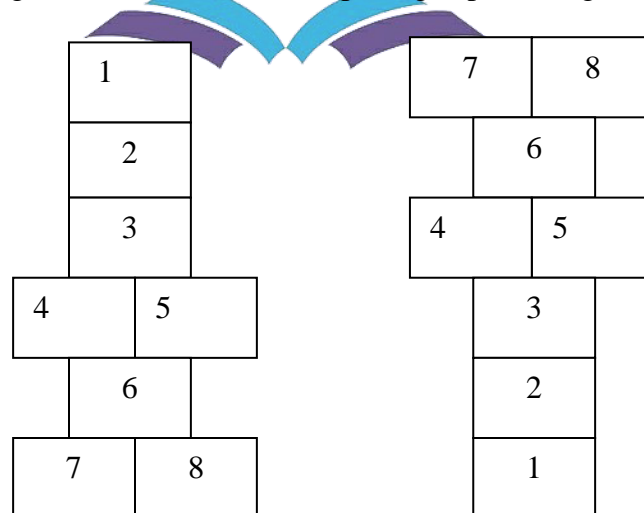
Dari hasil observasi yang penulis lakukan bahwa setiap memulai memasuki kelas guru selalu membuat Rencana Pembelajaran Harian (RPH). Hal ini di pertegas oleh bu umairoh mengatakan bahwa Rencana Pembelajaran Harian selalu dibuat oleh setiap guru dan ditanda tanganin oleh guru dan kepala sekolah didalam Rencana Pembelajaran Harian

(RPH) didapat dari kurikulum PAUD terdapat indikator pembelajaran dan sesuai tema.¹

b. Guru Menyiapkan Alat dan Bahan Permainan Tradisional Engklek

Dari Hasil Observasi yang penulis lakukan bahwa untuk memulai permainan guru selalu menyiapkan alat dan bahan ketika memulai permainan. Hal yang disiapkan oleh guru saat bermain engklek adalah lapangan engklek dan gacuk (potongan genting) dan fisik anak yang kuat dan tidak ada cedera di kaki .

Dalam permainan engklek tidak membutuhkan tempat yang luas namun yang dapat digunakan membuat lapangan engklek. lapangan engklek yang dibuat adalah engklek baju. Yaitu terdapat 8 kotak. Dan gacuk /gacuk adalah terbuat dari potongan pecahan genting .



Dari gambar diatas contoh lapangan engklek yang berbentuk baju

¹ Umairoh, Guru Kelas B, Hasil Wawancara, Tanggal, 9 September 2017.

c. Guru Menjelaskan Aturan Permainan

Dari hasil observasi yang penulis lakukan bahwa sebelum memulai permainan tentunya guru memberitahu aturan permainan dalam setiap permainan. Hal ini diperkuat oleh bu Umairoh² untuk memulai permainan biasanya saya Pertama, yang harus guru lakukan adalah mengkondisikan anak terlebih dahulu kedua, anak berbaris dilapangan. ketiga, menjelaskan aturan permainan.²

Dalam bermain engklek yang diterapkan guru adalah bermain engklek perseorangan yaitu anak secara individu bermain engklek secara bergantian, anak berbaris membuat 2 barisan. Dan saat anak bermain engklek anak lain memperhatikan dan memberi semangat kepada teman yang sedang bermain.

Dalam bermain engklek anak berdiri diatas satu kaki dan melempar gacuk dikotak 1, melompati kotak –kotak dengan menggunakan 1 kaki di kotak 1,2,3 dan 6 dan mendaratkan ke dua kaki di kotak 4,5 dan 7,8 dan pada saat kotak 7, 8 anak berbalik badan dan melompati kotak yang telah ditentukan.

² Umairoh, Guru Kelas B, *Hasil Wawancara*, Tanggal, September 2017

d. Guru memberi semangat anak

Dari hasil Observasi penulis lakukan bahwa guru selalu memberi semangat kepada anak ketika bermain engklek tujuannya agar anak mau bermain dengan guru dan teman lain. Biasanya guru memberi semangat anak tujuannya agar anak mau bermain bersama. Kedekatan guru dan anak diperlukan agar anak senang dan gembira.

e. Guru menanyakan respon anak.

Anak selalu senang dan antusias dalam bermain engklek karna anak di ajak untuk keluar ruangan. Tentunya seorang guru hendaknya memiliki kedekatan emosional antara anak-anak. agar anak merasa nyaman dan kondusif dalam bermain³.

f. Guru mengevaluasi kegiatan

Dari hasil observasi yang penulis lakukan di akhir kegiatan guru mengevaluasi kegiatan. Pada saat anak bermain engklek guru mengevaluasikan kegiatannya.yaitu guru menanyakan kepada anak tentang permainan tradisional engklek. Hal yang perlu diperhatikan dalam permainan tradisional engklek.

³ Khasanah, Guru Kelas B, *Hasil Wawancara*, Tanggal, 9 September 2017

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis penelitian kualitatif adapun alat pengumpul data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi.. Yang dianalisis dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang diterapkan oleh guru dan motorik kasar anak kelas B usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil penelitian di PAUD Nurul Islam dapat diuraikan bahwa penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak sebagai berikut :

1. Permainan Tradisional Engklek

Berdasarkan hasil observasi penulis didapatkan bahwa guru menciptakan hubungan yang baik serta melakukan pendekatan terhadap anak, untuk mengajak anak dalam bermain. Permainan tradisional engklek diterapkan anak setiap hari jum'at di kegiatan awal pembelajaran. Anak-anak berbaris diluar kelas, guru mengkondisikan anak saat bermain, guru menjelaskan cara bermain dan mempraktekan bermain engklek, anak-anak satu persatu mencoba bermain engklek dan anak lain menyemangatnya.

Adapun langkah-langkah dalam permainan engklek sebagai berikut :

a. Guru membuat area permainan dengan membuat lapangan engklek.

Dalam memulai permainan dibutuhkan alat dan bahan permainan yang dapat digunakan dalam permainan seperti halnya permainan tradisional engklek yang dibutuhkan dalam permainan ini yaitu lapangan engklek untuk membuat lapangan engklek tidak diperlukan tempat yang luas namun yang dapat digunakan membuat lapangan engklek.

Dari hasil observasi penulis bahwa Guru membuat lapangan engklek menggunakan kapur yang dilapisi cat putih di atas semen. Lapangan engklek ini berbentuk baju dan terdapat 2 lapangan engklek yang digunakan. Agar anak tidak terlalu lama dalam bermain Hal ini senada dari hasil wawancara dengan Bu Umairroh bahwa untuk memulai permainan tradisional engklek yang pertama disiapkan yaitu lapangan engklek serta alat dan bahan yang mendukung permainan tradisional engklek. Serta fisik anak yang kuat agar dapat bermain dengan baik dan tidak ada cedera di bagian kaki.

b. Guru menentukan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk.

Dari hasil observasi bahwa untuk menentukan giliran bermain tidak dengan cara hompimpa yaitu dengan cara anak berbaris dan maju satu per satu bermain engklek setiap anak bermain engklek persorangan.

Dan membawa satu pecahan genting yang dilemparkan dikotak yang tersedia.

Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan bu umairoh bahwa untuk menentukan giliran bermain tidak dengan hompimpa namun anak berbaris, anak yang baris dipaling depan yang mulai bermain duluan hingga anak yang paling belakang. Agar anak dapat tertib dalam bermain dan sabar menunggu gilirannya.

Dalam bermain engklek bahwa guru tidak menentukan giliran dengan cara hompimpa, namun anak berbaris membentuk barisan, barisan paling depan akan bermain terlebih dahulu sehingga anak yang belum mendapat giliran maka memperhatikan dan memberi semangat anak yang sedang bermain.

c. Guru meminta anak dapat giliran pertama melemparkan gacuk yang paling awal.

Dari hasil observasi penulis anak yang berbaris pertama melempar gacuk yang telah disediakan oleh guru pada kotak yang telah ditentukan yaitu kotak no 1 dan memulai bermain sebelum bermain guru mempraktekan cara bermain. Anak melempar gacuk yaitu kotak no 1 jika anak melempar tidak pada kotak no 1 anak mencoba melempar gacuknya hingga memasuki kotak no 1 .

Hal ini dipertegas oleh hasil wawancara guru Bu Umairoh bahwa dalam bermain engklek anak melempar gacuk ke kotak yang telah ditentukan jika anak tidak berhasil melempar gacuk ke kotak yang telah ditentukan anak mencoba melempar gacuk hingga masuk ke kotak yang telah ditentukan.

Dalam permainan engklek anak akan melempar gacuk ke kotak yang telah ditentukan jika, gacuk tidak masuk dalam kotak yang telah ditentukan maka anak mencoba untuk melempar hingga kotak masuk ke kotak yang telah ditentukan.

d. Guru memberitahukan Jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak ke dua karena kotak yang ada gacuk nya tidak boleh dimasuki.

Dari hasil observasi bahwa untuk bermain engklek anak melangkah ke kotak nomor dua tidak boleh menginjak kotak nomor pertama yang ada gacuk nya dikarenakan kotak pertama tidak boleh diinjak. ini merupakan aturan permainan yang ada didalam permainan engklek

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara guru kelas B bahwa anak tidak boleh menginjak kotak nomor pertama yang ada gacuknya. Anak melewati kotak dengan cara melompati kotak yang ada gacuk nya ini merupakan aturan permainan dalam permainan tradisional engklek.

Dalam bermain engklek untuk anak tidak boleh menginjak kotak yang ada gacuknya. Anak melewati kotak itu dengan cara melompat ke kotak yang lain. Melompat dengan menggunakan kaki satu di kotak tertentu dan boleh mendarat dikotak tertentu.

- e. **Guru meminta anak ketika sudah dekat dengan kotak pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan.**

Dari hasil observasi bahwa saat anak bermain engklek pada anak yang sudah dekat dengan kotak pertama anak mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Anak bermain melompati kotak dengan satu kaki.

Dari hasil wawancara bahwa anak akan mengambil gacuknya lalu melompati kotak dan keluar permainan dan digantikan oleh teman yang lain untuk bermain

- f. **Guru memberitahu Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan**

Dari hasil observasi bahwa anak tidak membelakangi area permainan anak hanya bermain engklek hanya 1x putaran saja tidak berulang-ulang. Anak hanya mendapatkan kesempatan 1x bermain oleh guru dan digantikan anak yang lain untuk bermain.

Hal ini senada dengan wawancara bu umairoh bahwa anak hanya bermain 1 x putaran untuk bermain engklek dan digantikan dengan anak lain untuk bermain. Karna agar semua anak mendapat giliran bermain.

g. Guru menentukan siapa yang paling banyak memiliki sawah atau petak adalah pemenang

Dari hasil observasi dalam permainan tradisional engklek ini tidak ditentukan oleh guru yang paling memiliki sawah adalah pemenang. Permainan tradisional engklek yang di terapkan guru adalah dengan 1 kali anak mencoba bermain engklek dalam 1 putaran.

Dari hasil wawancara guru kelas B, yaitu Bu Umairah bahwa anak hanya bermain 1 x putaran tidak berulang-ulang. Guru tidak menentukan anak yang memiliki sawah atau kotak dengan cara membelakangi lapangan engklek. Dan tidak menentukan anak yang kalah dan menang. Anak diberikan kesempatan hanya 1 x bermain dan mendapat giliran yang sama.

Dalam permainan tradisional engklek yang diterapkan guru bahwa guru tidak menentukan anak yang menang dan kalah atau memiliki banyak sawah atau kotak yang didapat anak dengan cara membelakangi lapangan engklek dan melempar gacuk, jika gacuk itu masuk ke kotak yang kita inginkan maka kotak itu akan menjadi kotaknya.

2. Mengembangkan Motorik Kasar Anak.

Dari hasil observasi tanggal 21 Agustus – 21 September 2017, yang penulis lakukan bahwa guru untuk mengembangkan motorik kasar anak dengan melakukan senam irama, bermain melempar dan menangkap bola, bermain dengan alat permainan diluar seperti (jungkitan-jungkitan, ayunan,dan perosotan) dan permainan tradisional engklek.

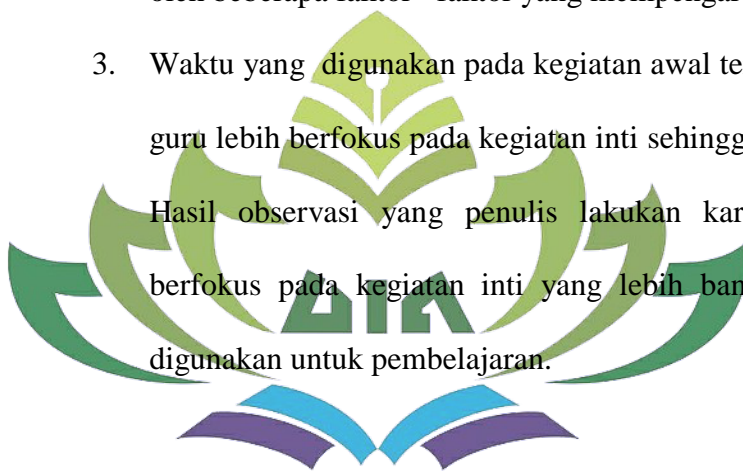
Dari observasi yang penulis peroleh bahwa guru telah berupaya mengembangkan motorik kasar anak namun perkembangan motorik kasar anak belum berkembang secara maksimal. Dikarnakan beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak :

1. Kurang nya kegiatan fisik pada kegiatan awal pembelajaran
2. Adanya perbedaan individu antara anak lainnya dikarnakan tingkat perkembangan motorik kasar anak berbeda-beda
3. Waktu yang digunakan pada kegiatan awal terlalu sedikit.

Dari obsevasi tanggal 21 Agustus -21 September 2017 yang penulis lakukan bahwa guru hanya memberikan waktu sedikit untuk mengembangkan motorik kasar anak karna guru berfokus untuk kegiatan inti pembelajaran. sehingga untuk kegiatan awal untuk mengembangkan motorik kasar anak belum maksimal.

Dari uraian hasil observasi diatas dapat dipahami :

1. kegiatan awal dalam mengembangkan motorik kasar anak harus diberikan anak lebih banyak waktu untuk anak sehingga anak bisa terfokus mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru.
 2. Adanya perbedaan individu antara anak dan lain itu disebabkan oleh beberapa faktor –faktor yang mempengaruhinya
 3. Waktu yang digunakan pada kegiatan awal terlalu sedikit yaitu guru lebih berfokus pada kegiatan inti sehingga kegiatan awal.
- Hasil observasi yang penulis lakukan karena guru hanya berfokus pada kegiatan inti yang lebih banyak waktu yang digunakan untuk pembelajaran.



Tabel 8
Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
di PAUD Nurul Islam Bumi Waras
Bandar Lampung.

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan					
		1	2	3	4	Skor	Nilai Mutu
1 .	Najwa Ainur R	3	2	2	2	9	MB
2.	Raju Marceldi	1	2	1	3	7	MB
3.	AkbarAhmad Sayuti	1	3	2	3	9	MB
4.	Wamis Bahul Jannah	2	4	3	2	11	BSH
5.	Andra Kanaya	2	2	1	2	7	BB
6.	Ajeng Ratna Az Zahra	2	2	3	4	11	BSH
7.	Giska Inesifa	3	2	3	1	9	MB
8.	Ferliansyah	2	1	2	2	7	MB
9.	M. Daffa Al Diman	3	4	3	3	13	BSH
10.	M. Zaky Rifatul Bilal	2	3	2	1	8	MB
11.	Keyla Melyanda	2	3	2	2	9	MB
12.	Jihan Sesha Oktafia	3	3	3	4	13	BSH
13.	Rindiyani	1	1	2	2	6	BB
14.	Aqila Az Zahra	2	1	2	3	8	MB
15.	Refan Satria Sakti PH	2	2	4	3	11	BSH

Sumber : Hasil Obsevasi Di PAUD Nurul Islam Bulan September 2017

Indikator Perkembangan :

1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan
2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat
3. Membungkukkan badan ke depan
4. Memutarakan seluruh tubuh

Keterangan :

BB : 1

MB: 2

BSH: 3

BSB : 4

Cara mencari nilai mutu dari nilai akhir

$$SBx = \frac{1}{6} \cdot (16 + 4) = \frac{1}{6} \times 20 = 3,3$$

$$\bar{X} = \frac{1}{2} \cdot (16 + 4) = \frac{1}{2} \times 20 = 10$$

$$BSB = X \geq \bar{X} + 1.SBx$$

$$\begin{aligned} BSB &= X \geq 10 + 1.3,3 \\ &= X \geq 13,3 \end{aligned}$$

$$BSH = \bar{X} + 1.SBx > X \geq \bar{X}$$

$$BSH = 10 + 1.3,3 > X \geq 10$$

$$BSH = 13,3 > X \geq 10$$

$$X = 13,2 - 10$$

$$MB = \bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SBx$$

$$MB = 10 > X \geq 10 - 1.3,3$$

$$MB = 10 > X \geq 6,7$$

$$X = 10 - 6,7$$

$$BB = X < \bar{X} - 1.SB$$

$$BB = X < 10 - 1.3,3$$

$$BB = X < 6,6$$

$$X = 6,6^4$$

Cara mencari nilai SBx

$$SBx = 1/6 (\text{Skor Max} + \text{Skor Min})$$

$$\bar{X} = 1/2(\text{Skor Max} + \text{Skor Min})$$

X = Nilai Siswa

Rumus Konversi Nilai Akhir Menjadi
Nilai Mutu

$$BSB = X \geq \bar{X} + 1.SBx = \text{Tinggi}$$

$$BSH = \bar{X} + 1.SBx > X \geq \bar{X} = \text{Sedang}$$

$$MB = \bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SBx = \text{Cukup}$$

$$BB = X < \bar{X} - 1.SBx = \text{Kurang}$$

Sumber : Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan
Instrument Tes Dan Non Tes*

Keterangan Nilai Mutu

$$BSB = > 13,3$$

$$BSH = 13,2 - 10$$

$$MB = 10 - 6,7$$

$$BB = 6,6$$

⁴ Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Non Tes*, (Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset, 2008), h. 122.

Berdasarkan data di atas perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Paud Nurul Islam terdapat 15 anak : anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) Adalah 5 anak, anak yang mulai berkembang (MB) adalah 8 anak dan anak yang belum berkembang (BB) 2 anak .

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi maka hasil akhir mengembangkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional engklek di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung. Penulis akan menguraikan lebih rinci mengenai perkembangan motorik kasar anak di kelas B Usia 5-6 Tahun yang berjumlah 15 anak sebagai berikut :

1. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Najwa Ainur R dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sesuai Harapan“ dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Mulai Berkembang “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “ mulai berkembang “ dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh Memutarakan seluruh tubuh “ Mulai Berkembang “ sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda Najwa melalui permainan tradisional engklek yaitu (Mulai Berkembang).
2. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Raju Marceldi dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “ Belum Berkembang “ dan pada bagian Keseimbangan

tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Mulai Berkembang “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “Belum Berkembang “ dan pada tahap memutar seluruh tubuh Memutar seluruh tubuh “ Berkembang Sesuai Harapan “ sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda Raju melalui Permainan Tradisional Engklek yaitu (Mulai Berkembang).

3. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Akbar Ahmad Sayuti dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “ belum berkembang “ dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Berkembang Sesuai Harapan “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang “ dan pada tahap memutar seluruh tubuh Memutar seluruh tubuh “ Berkembang Sesuai Harapan “ sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda Akbar melalui permainan tradisional engklek yaitu (Mulai Berkembang).

4. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Wamis Bahul Jannah dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “ Berkembang Sangat Baik “ dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Berkembang Sesuai Harapan “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang “ dan pada tahap memutar seluruh tubuh Memutar seluruh tubuh “ Mulai Berkembang “ sehingga tingkat

akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda wamis melalui permainan tradisional engklek yaitu (Berkembang Sesuai Harapan).

5. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Andra Kanaya dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “ Mulai Berkembang “ dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Mulai Berkembang “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “ Belum Berkembang “ dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh Memutarakan seluruh tubuh “ Mulai Berkembang “ sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda Andra melalui permainan tradisional engklek yaitu (Belum berkembang).

6. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Ajeng Ratna Az Zahra dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “ Mulai Berkembang “ dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Mulai Berkembang “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “ Berkembang Sesuai Harapan “ dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh Memutarakan seluruh tubuh “ Berkembang Sangat Baik “ sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda Ajeng melalui permainan tradisional engklek yaitu (Berkembang Sesuai Harapan).

7. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Giska Inesifa dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang

telah ditentukan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Mulai Berkembang “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “ Berkembang Sesuai Harapan “ dan pada tahap memutar seluruh tubuh Memutar seluruh tubuh “ Mulai Berkembang “ sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda Giska melalui permainan tradisional engklek yaitu (Mulai Berkembang).

8. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Ferliansyah dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “ Mulai Berkembang “ dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Belum Berkembang “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “ Mulai Berkembang “ dan pada tahap memutar seluruh tubuh Memutar seluruh tubuh “ Mulai Berkembang “ sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda ferli melalui permainan tradisional engklek yaitu (Mulai Berkembang).

9. Perkembangan Motorik Kasar Ananda M. Daffa Al Diman dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Berkembang Sangat Baik “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “ Berkembang Sesuai Harapan “ dan pada tahap memutar seluruh

tubuh Memutarakan seluruh tubuh “ Berkembang Sesuai Harapan “ sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda daffa melalui permainan tradisional engklek yaitu (Berkembang Sesuai Harapan).

10. Perkembangan Motorik Kasar Ananda M. Zaky Rifatul Bilal dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang“ dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Berkembang Sesuai Harapan “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “ Mulai Berkembang “ dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh Memutarakan seluruh tubuh “ Belum Berkembang “ sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda zaky melalui permainan tradisional engklek yaitu (Mulai Berkembang).

11. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Keyla Melyanda dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “ Mulai Berkembang “ dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “ Berkembang Sesuai Harapan “selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “ Mulai Berkembang “ dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh Memutarakan seluruh tubuh “ Mulai Berkembang “ sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda keyla melalui permainan tradisional engklek yaitu (Mulai Berkembang).

12. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Jihan Sessa Oktafia dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Berkembang Sesuai Harapan” selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap memutar seluruh tubuh Memutar seluruh tubuh “Berkembang Sangat Baik” sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda jihan melalui permainan tradisional engklek yaitu (Berkembang Sesuai Harapan)
13. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Rindiyani dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Belum Berkembang” dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Belum Berkembang” selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang” dan pada tahap memutar seluruh tubuh Memutar seluruh tubuh “Mulai Berkembang” sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda Rindi melalui permainan tradisional engklek yaitu (Belum Berkembang).
14. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Aqila Az Zahra dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang” dan pada bagian Keseimbangan tubuh

dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Belum Berkembang” selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang” dan pada tahap memutar seluruh tubuh Memutar seluruh tubuh “Berkembang Sesuai Harapan” sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda Aqila melalui permainan tradisional engklek yaitu (Mulai Berkembang).

15. Perkembangan Motorik Kasar Ananda Refan Satria Sakti PH dalam Permainan Tradisional Engklek pada tahap Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang” dan pada bagian Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Mulai Berkembang” selanjutnya pada tahap Membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap memutar seluruh tubuh Memutar seluruh tubuh “Berkembang Sesuai Harapan” sehingga tingkat akhir pencapaian perkembangan motorik kasar ananda Refan melalui permainan tradisional engklek yaitu (Berkembang Sesuai Harapan).

Menurut pengamatan penulis dan hasil data yang telah dikumpulkan masih ada hal- hal yang perlu di perhatikan dalam mengembangkan motorik kasar anak yaitu

1. Pendekatan antara anak dan guru dalam proses pembelajaran ini dapat menimbulkan rasa nyaman, senang dan gembira saat anak bermain sehingga anak dapat melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru secara optimal.
2. Kegiatan yang dilakukan hendaknya dapat menarik anak untuk bermain bersama guru dan anak lainnya
3. Perlu adanya motivasi dari guru agar anak bersemangat.
4. Harus sesuai dengan tahap-tahapan perkembangan anak. Memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak yang sesuai indikator.

3. Permainan Engklek dapat mengembangkan Motorik Kasar Anak

Permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat- lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki harus kuat. Permainan engklek juga selain itu dapat mengembangkan kognitif anak yaitu menghitung langkah dalam permainan.

Permainan engklek dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu pada saat anak berdiri menggunakan satu kaki dapat melatih keseimbangan anak, melompati kotak-kotak yang terdapat dalam permainan dengan menggunakan satu

kaki dan dua kaki, melempar gacuk ke kotak yang ditentukan dan membungkukan badan saat mengambil gacuk yang telah ditentukan.

Hal ini senada dengan Menurut Novi Mulyani, bahwa Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya.

Dari observasi penulis bahwa permainan tradisional engklek dilaksanakan di kegiatan awal pembelajaran, anak-anak berdoa dikelas dan setelah itu guru mengajak anak keluar kelas untuk bermain, guru mengkondisikan anak untuk berbaris, guru menjelaskan aturan dan cara bermain, guru mencontohkan cara bermain ke anak, anak yang berbaris didepan mendapat giliran pertama untuk bermain, anak di beri kesempatan untuk bermain hanya 1 x putaran, setelah semua anak mendapat giliran bermain maka permainan telah selesai, guru memberi penilaian terhadap anak, guru menanyakan respon anak, dan mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan.

Hal ini senada dengan wawancara dengan bu Umairroh bahwa permainan tradisional engklek yang dilaksanakan di PAUD Nurul Islam 1 x dalam seminggu menyesuaikan jadwal dan kondisi. Permainan tradisional engklek ini perseorangan yaitu anak bermain engklek sendiri teman lain memperhatikan anak yang sedang bermain. Dalam permainan engklek hanya 1 x putaran pemain digantikan anak yang lain.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya dari observasi dan wawancara penulis Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek dapat mengembangkan motorik kasar anak di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung dengan cara bermain yang baik sesuai dengan Teori mengikuti langkah-langkah dalam Permainan Tradisional Engklek sehingga Motorik Kasar Anak dapat berkembang sesuai harapan adapun indikator pencapaian perkembangan yaitu : 1. Melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan, 2. Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat3. Membungkukkan badan ke depan, 4. Memutarakan seluruh tubuh.

B. Saran

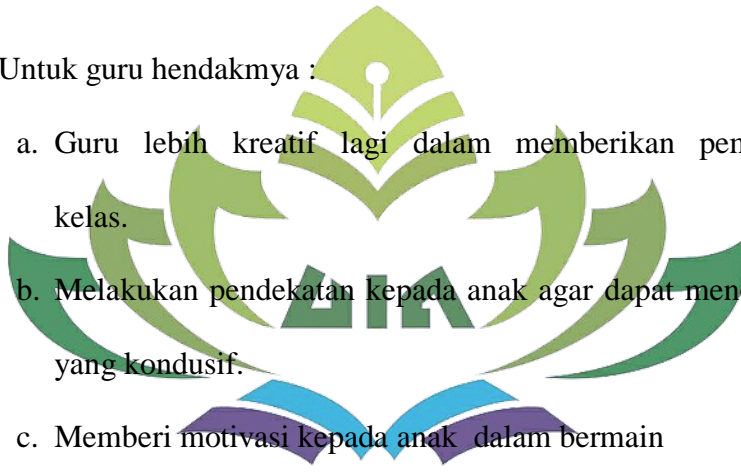
Berdasarkan hasil penelitian mengembangkan motorik kasar anak di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung , maka ada beberapa saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Kepala Sekolah PAUD Nurul Islam
 - a. Memberi dukungan kepada guru agar lebih baik lagi dalam mengajar.

- b. Mengawasi guru dalam hal pembelajaran yang, menarik dan inovatif .
- c. Memberi saran yang dapat memberikan kemajuan dalam proses belajar.
- d. Membantu guru dan memberi motivasi agar guru lebih semangat dalam belajar.
- e. Memberi dukungan kepada guru baik dari segi materi dan non materi dalam pembelajaran.

2. Untuk guru hendaknya :

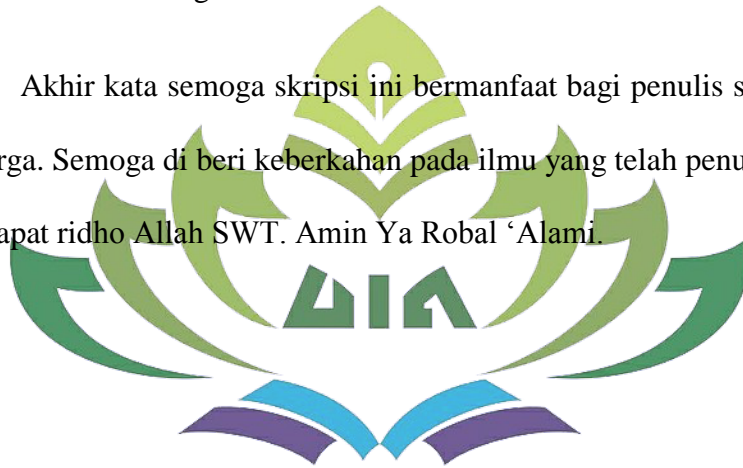
- a. Guru lebih kreatif lagi dalam memberikan pembelajarannya di kelas.
- b. Melakukan pendekatan kepada anak agar dapat menciptakan kegiatan yang kondusif.
- c. Memberi motivasi kepada anak dalam bermain
- d. Memberikan kegiatan yang lebih variatif dan inovatif
- e. Lebih sering melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak.



C. Penutup

Dengan rasa syukur rahmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari terdapat banyak kekurangan- kekurangan dalam penulisan skripsi ini dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk Lebih sempurnanya penyusunan skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyusunan skripsi di masa datang.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sebagai ilmu yang berharga. Semoga di beri keberkahan pada ilmu yang telah penulis dapatkan serta mendapat ridho Allah SWT. Amin Ya Robal 'Alami.



DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta : Pilar Media,2006).
- A Husna M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Ketangkasan Dan Keakraban*, (Yogyakarta : Andi Offset).
- Basrowi & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta 2008).
- Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2005).
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2005).
- Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta : Erlangga 1978).
- Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta : Prenadamedia Group 2016).
- Heri Rahyubi, *Teori- Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Bandung : Nusa Media2012,)
- Jhon W Santrock, *Perkembangan Anak* , Edisi Kesembilan Jilid 1 (Jakarta : Erlangga 2007)
- Keen Acrhoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogyakarta : Javalitera 2012).
- Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung : Alumni, 2006)
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002)
- Miles, M. B. & Huberman, A. M, *Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods* (California: Sage Publications, Inc, 1984).

- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011),
- Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di taman kanak-kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta :2004).
- Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradional Anak Indonesia*, (Yogyakarta : Diva Press,2016).
- Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*,(Jakarta: Kapal Press,2005).
- Pica Rae, *Permainan – Permainan Pengembangan Karakter Anak*, (Jakarta : Indeks, 2012).
- Purwakania B Aliyah , *Psikologi Perkembangan Islam*, (Jakarta : Raja Grasindo Persada 2006).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 58 Tahun 2009 *tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ratna Wulan, *Mengasah Kecerdasan Pada Anak* , (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2011).
- Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik disekolah*, (Yogyakarta: Diva Press 2013).
- Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, :2007).
- Sujiono Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta :Indeks, 2009).
- Soemarti Patmodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, (Jakarta : Rineka Cipta 2003)
- Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-kanak* (Jakarta: Litera ,2008).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta,2010)
- S. Nasution, *Metode Research (penelitian ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006)

Suharsimi Akunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2002)

-----, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Aksara, 2007

-----, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Prektek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005

Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbit FB UGM, 2004)

Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.

Penney Upton, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga 2012).

Yudha Saputra Dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk* (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional 2005).

